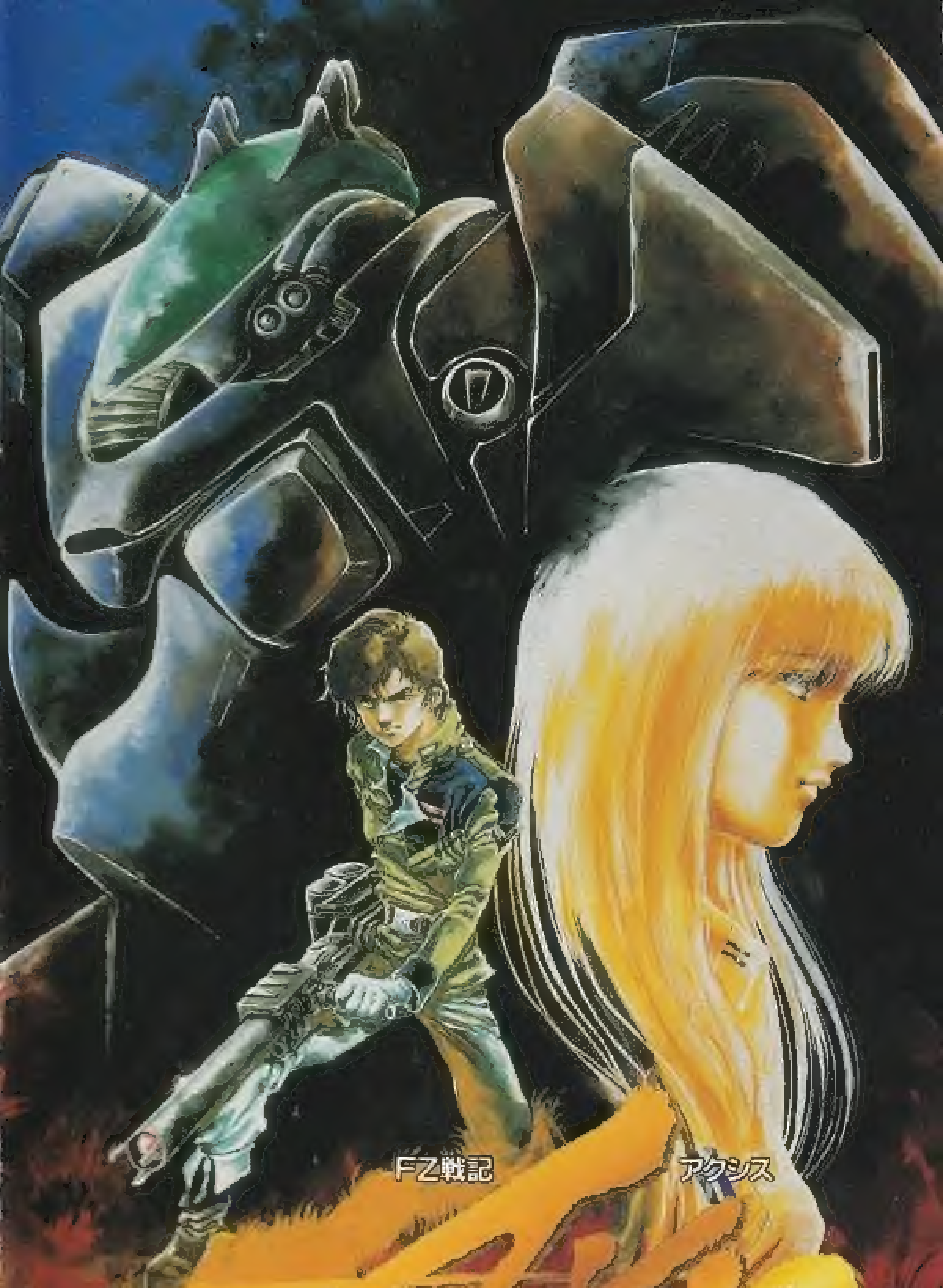


取扱い説明書



このたびはメガドライブ用カートリッジ「FZ戦記AXIS」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ゲームを始める前にこのプレイングマニュアルをお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

ゲームを始める前に

このゲームは1人プレイのアクションシューティングゲームです。

NAP(New Age Powered-Suits)と呼ばれるロボット型の機動兵器を操って、敵軍の機動兵器を破壊するのが目的です。

ゲームプレイ中に使用するパッドは「コントロール端子1」に接続して下さい。



Contents

Final Zone Series

AXIS バックボーン

EWS(※1)の出現で、ICBMを始めとする数々のミサイル兵器の使用が困難になると同時に、高性能の軍事衛星により大規模戦力が完全に監視されるようになった時、兵器は新しい“小規模陸戦兵器”時代に入った。当初は戦車をベースにした開発が進められていた。が、戦車は既に兵器として巨大すぎた。軍としては歩兵のゲリラ戦術に戦車並の重火器を兼ね揃えた新兵器が必要だったのである。NAP(※2)はその背景の中誕生した。

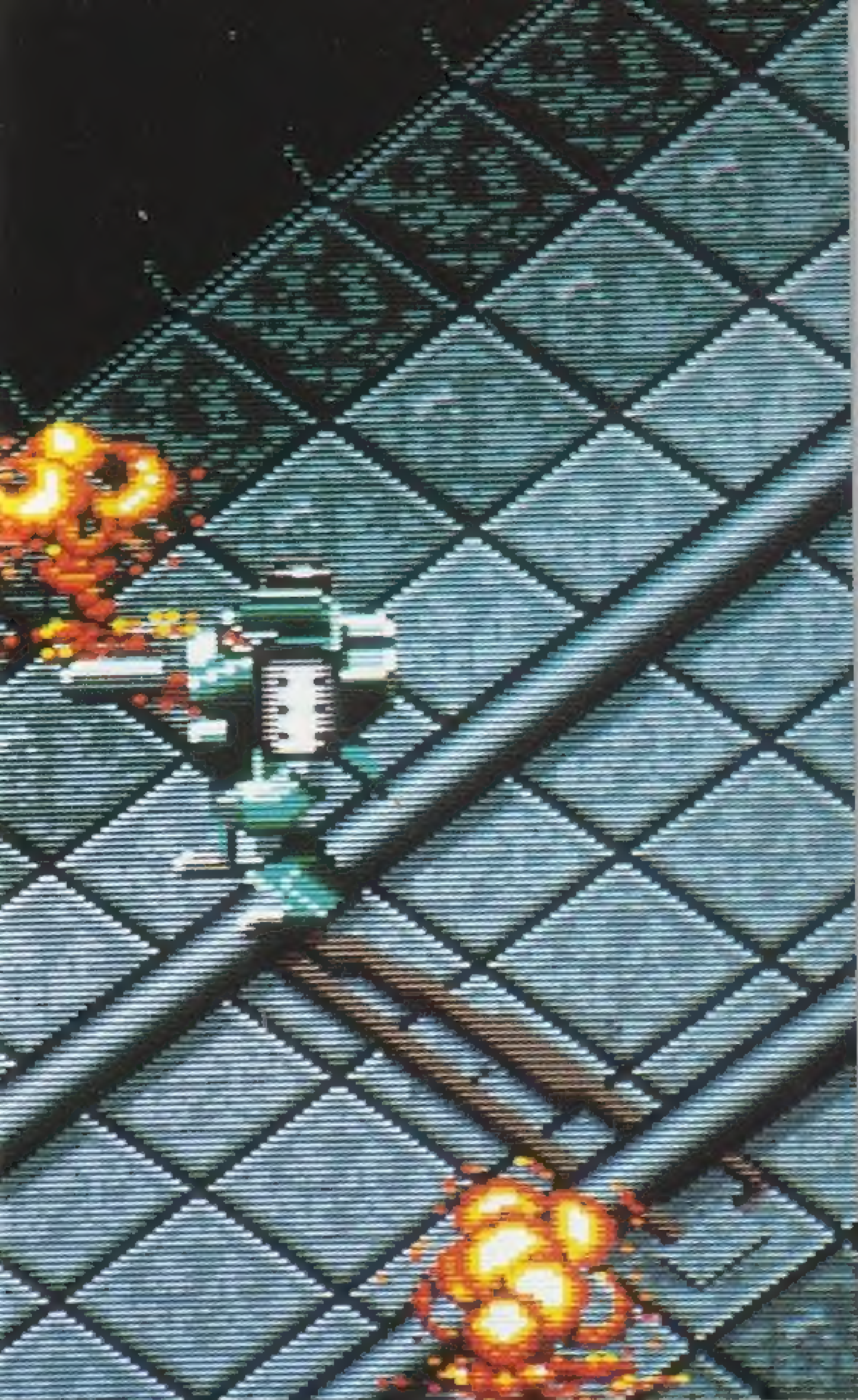
ハワード・ボゥイ。かつて166号作戦においてGN-16Bを破壊した男。が、その輝かしい戦功とは相反して彼の人生は暗く、血生臭いものとなる。かつての戦友との別れ、NAP投入に伴う旧態のコマンド部隊の解散…。しかし戦争の中でしか生きる意義を見いだせない彼にとってNAPを操るのはさして苦ではなかった。

孤高のNAPファイターとなった彼は連邦軍を退役、軍事国家エルシリア(※3)の外人部隊アンデッドに入隊する。彼にとって戦争こそが生きるための軸なのだ…。

※1:EWS(Early Warning Satellites)
　長距離兵器を主体とした早期警戒システム。

※2:NAP(New Age Powered Suits)
　ミサイル兵器に代わって開発された陸戦用機動兵器

※3 エルシリア
　外人部隊“アンデッド”“シャーク”“アーマル”を擁す軍事国家。



Final Zone Series

AXIS 操作方法



方向ボタン

NAPを8方向移動させます。
同じ方向を2回連続して押すと、スピードが上がります。
移動方向と逆の方向に押すと、ブレーキがかかります。

Aボタン

「ハンドウェポン」を撃ちます。

Bボタン

「オプションウェポン」を撃ちます。

Cボタン

ユニットのセレクトモードに入ります。

スタートボタン

ゲーム中に押すと静止状態（ポーズ）になります。ゲームを再開するときはもう一度スタートボタンを押して下さい。

パンチ

自キャラクターと敵キャラクターが接近した状態では、自動的にパンチを放ちます。

画面の見方



①NAP……………………プレイヤーがコントロールする機動兵器です。

②敵キャラクター…………敵の機動兵器です。

③残りの敵キャラクター…その面に残っている将校キャラクターの数を表します。

④スコア……………………現在プレイ中の得点を表します。

⑤ユニット数………………現在装着しているユニットの数(=耐久度)を表します。

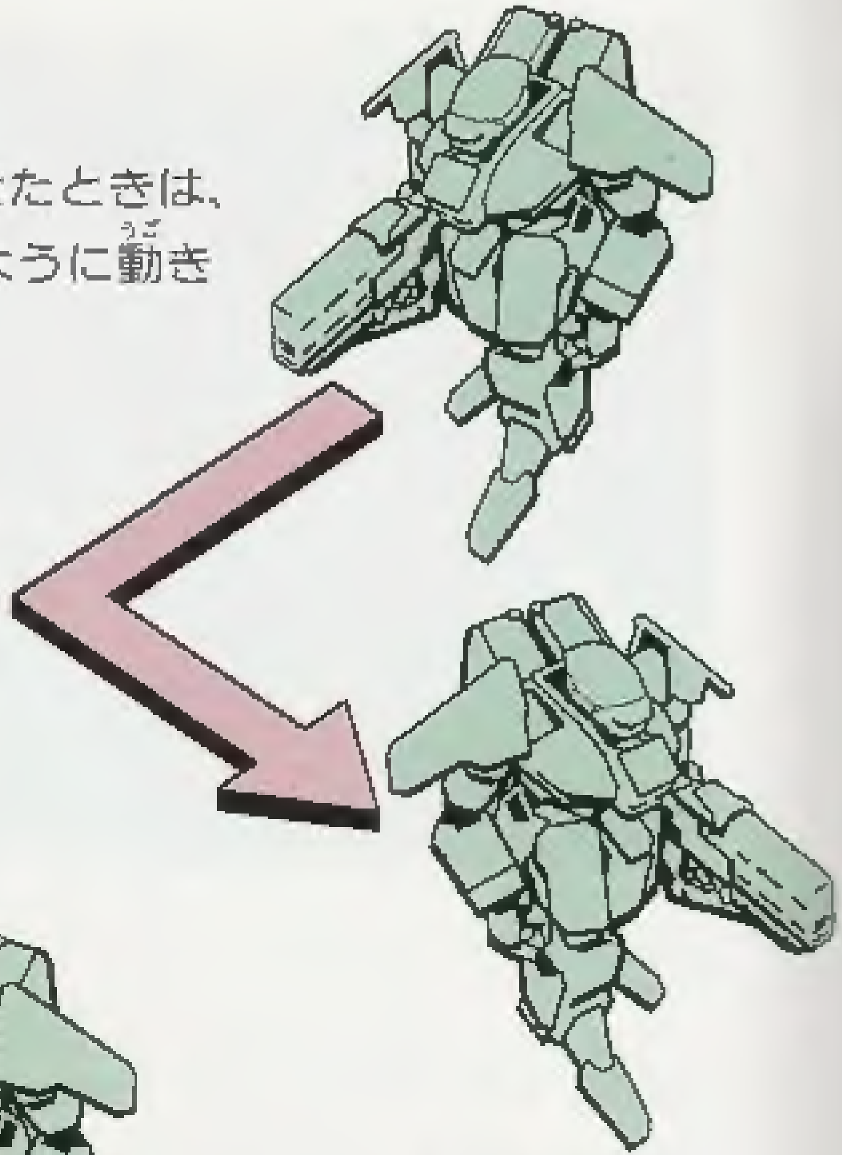
⑥オプションウェポン……使用中のオプションウェポン
弾数　　　　　　　　　の残り弾数を表します。
四角は10発、バーは1発単位で表示しています。

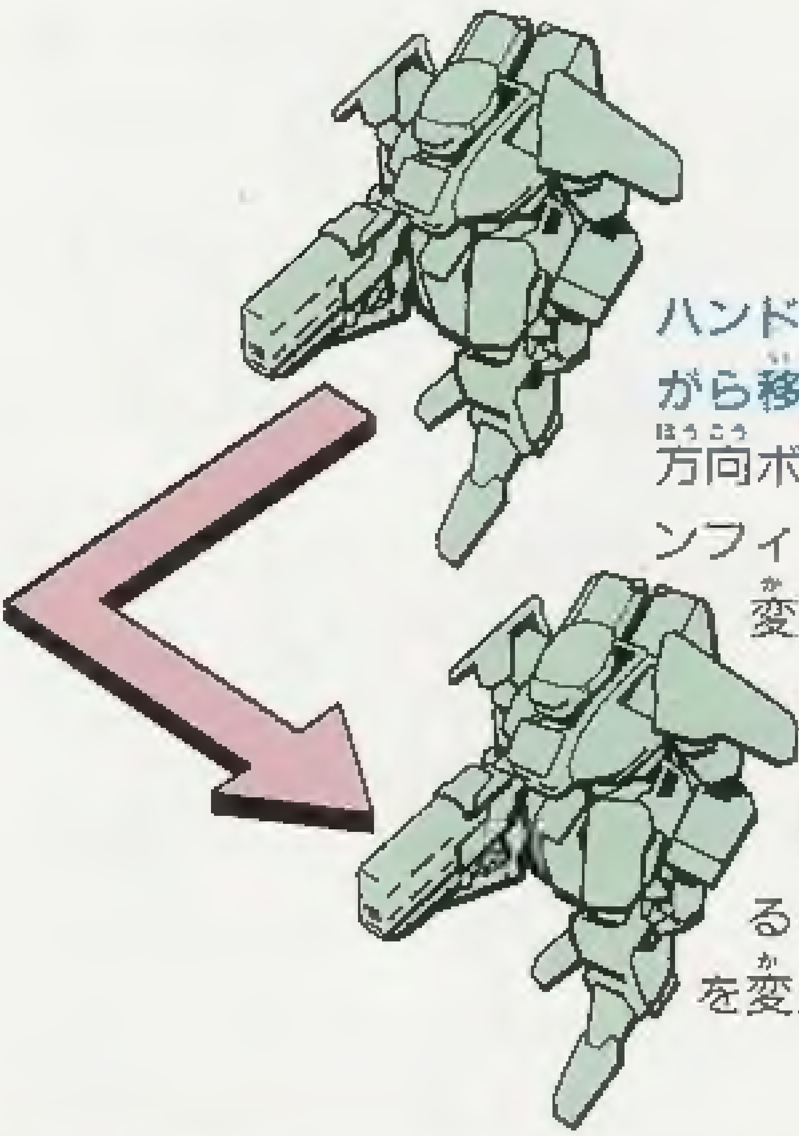
NAPの移動

普通に移動

方向ボタン

NAPをただ移動させたときは、進行方向が正面になるように動きます。





ハンドウェポンを使用しながら移動

方向ボタン＋Aボタン（コンフィグモードでボタンを変えたときは、ハンドウェポンのボタン）

ハンドウェポンを使用しながら移動するときは、身体の向きを変えずに移動します。

ゲームスタート

メガドライブ本体に電源OFFの状態でカートリッジを差し込み、電源を入れるとSEGAのロゴ表示の後タイトル画面が表示されます。この状態のときにスタートボタンを押すと、メインメニューが表示されます。

方向ボタンの左右で選択し、スタートボタンで決定となります。

START GAME

全7面14ステージのアクションステージをクリアするのが目的です。それぞれの面は、戦闘ステージとボスステージに分かれています。(7面を除く)

戦闘ステージでは「将校キャラクター」と呼ばれる特定の敵と、普通の敵キャラクターが存在します。

将校キャラクターの数は画面の上、ENEMIESの部分に表示されます。

※ステージクリアの条件
戦闘ステージ………全ての将校キャラクターを破壊する。
ボスステージ………全ての敵を破壊する。

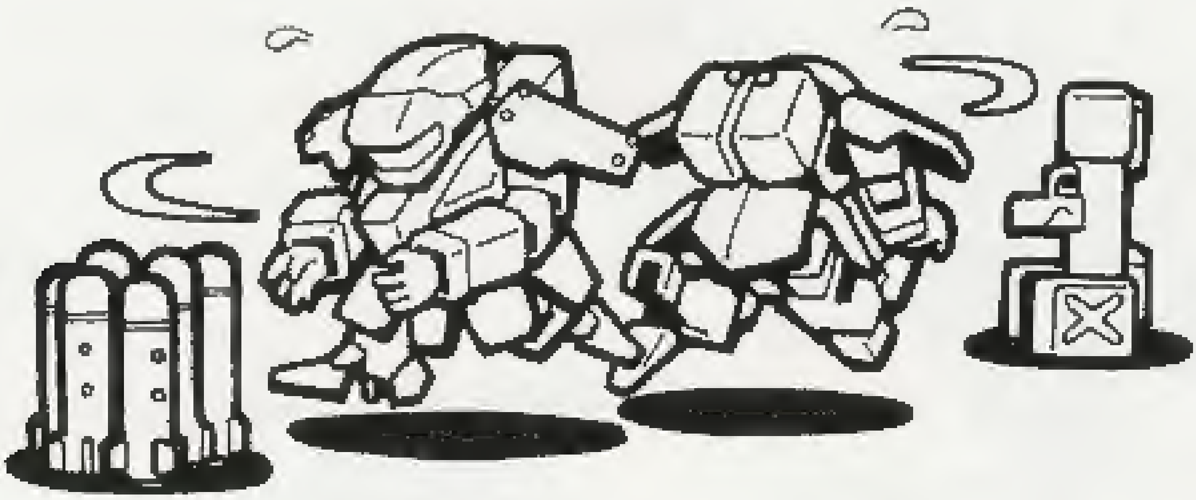
CONFIG MODE

ゲーム中のキー設定を変えたり、音楽を楽しみたいときはこれを選んで下さい。(→P17)

ゲームスタート

ユニットダメージシステム

NAPの武装となるユニットは全部で14個つけることができます。ユニットは武器であると同時に、NAPの耐久度としても扱われます。つまりユニットを10個付けた場合、10発までの攻撃を受けることができるのです。



ゲームオーバー

NAPは敵の攻撃を受けるたびに、装着しているユニットを一つずつ失います。そして全てのユニットを失った場合、NAPは行動不能となり、爆発します(＝ゲームオーバー)。

ゲームスタート

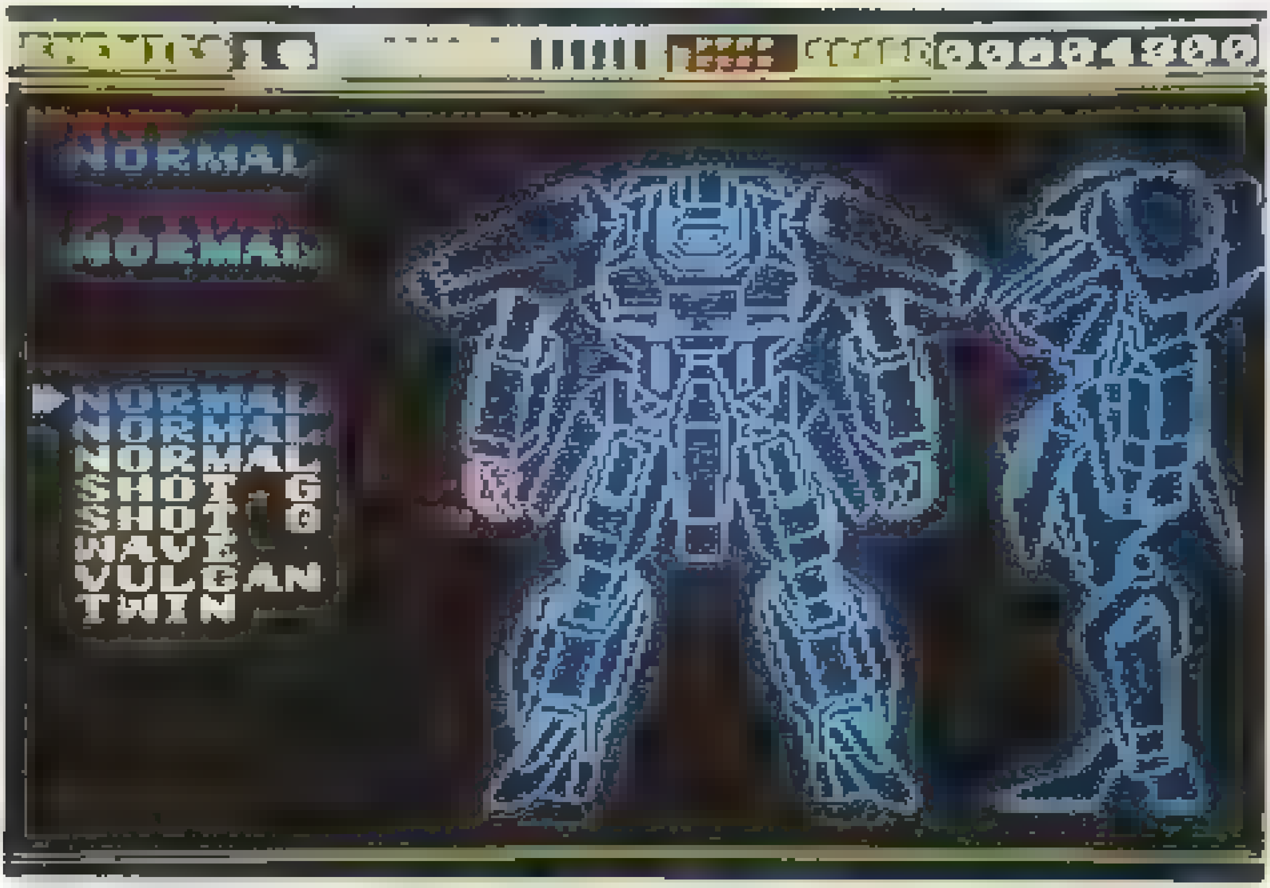
Final Zone Series **AXIS**

コンティニュー

ゲームオーバーになると画面にコンティニューの残り回数と、コンティニュー受け付け時間が表示されます。この受け付け時間が0になる前に「スタートボタン」を押すと、前回死んだステージから再開できます。コンティニュー回数はレベルによって違います。EASYは5 NORMALは3、HARDは1となっています。



Final Zone Series
AXIS セレクトモード



戦闘中にCボタンを押すことで「セレクトモード」に入ります。

セレクトモードでのボタン操作

方向ボタン……………………コマンド、ユニットの選択
Aボタン…………………………ハンドウェポンの選択
Bボタン………………………オプションウェポンの選択
Cボタン………………………ユニットの優先順位の変更
※キー設定に関わらず、操作は上の通りです。

ユニットの選択

NAPの武装となるユニットは全部で14個つけることができます。それぞれのユニットの効果についてはP20をご覧下さい。

ユニットはそれぞれNAPの各部分に装着されます。ただし同じユニットでも、つける部位によって効果が違うものになります。

ユニットが右手に装着されているとき、そのユニットは「ハンドウェポン」として効力を発揮します。ユニットが背中に装着されているとき、そのユニットは「オプションウェポン」として効力を発揮します。それ以外の場所にユニットが装着されている場合、そのユニットは「シールド」として効力を発揮します。

○ハンドウェポン

弾数は無限。威力は弱い。

○オプションウェポン

弾数制限有り。威力は強い。

○シールド

攻撃はできない。耐久度の代わりになる。

ユニットの装着部位には優先順位があります。NAPが被弾すると、優先順位の低いものから壊れてしまいます。

オプションウェポンの弾数が無くなった場合、そのユニットは自動的に優先順位の一番低い部位に装着されます。以下ユニットは一つずつ優先順位が上がることになります。

1234567890 → 1345678902

Final Zone Series

AXIS ユニットの選択

装着部位の優先順位

1	右手	8	右肩
2	背中	9	左肩
3	左手	10	右脚
4	胴体	11	左脚
5	肩ジョイント	12	右腕
6	右腰	13	左腕
7	頭	14	左腰

※数字の若い方が優先順位が高い。

☆ハンドウェポンの選択

カーソルを方向ボタンで動かし、ハンドウェポンとして使用したいユニットの所で「Aボタン」を押します。

選択したユニットは一番上（右手）に移り、以下ユニットが一つずつ下にずれます。

☆オプションウェポンの選択

カーソルを方向ボタンで動かし、オプションウェポンとして使用したいユニットの所で「Bボタン」を押します。

選択したユニットは上から2番目（背中）に移り、以下ユニットが一つずつ下にずれます。

☆ユニットの優先順位の変更

カーソルを方向ボタンで動かし、優先順位を上げたいユニットの所で「Cボタン」を押します。

選択したユニットは上から3番目（左腕）に移り、以下ユニットが一つずつ下にずれます。

ユニットの選択 Final Zone Series AXIS

☆セレクトモードからの離脱

セレクトモードを抜けるときは、カーソルを「EXIT」にあわせて、ボタン（A、B、Cのどれでも可）を押します。



Final Zone Series
AXIS
Howard Bowie

Final Zone Series AXIS ユニットの選択

ユニットを効果的に使うために

○ユニットの効果を把握しましょう。

　ユニットはハンドウェポンの状態と　オプションウェポンの状態では効果が違います。それぞれの特性を考えてユニットを装着しましょう。

○優先順位に気を配りましょう。

　NAPは被弾するごとに、優先順位の低いユニット(セレクトモードで下に位置するユニット) から、失っていきます。

　強力なユニットや、後で使いたいユニットは、セレクトモードで優先順位を上げておくといいでしょう。

○残り弾数に注意しましょう。

　ユニットはオプションウェポンとして使用するとき、威力が上がる代わりに、弾数が制限されています。弾数がなくなると、ユニットの優先順位が自動的に変更してしまいます。

CONFIG MODE

コンフィグモードでの操作は
方向ボタン………………………………コマンドの選択
となっています。
※キー設定に関わらず、操作は上の通りです。

コンフィグモードを選択するとサブメニューが表示されます。またその下に表示されているのは現在のキー操作状況です。

コンフィグモードから抜けるには、「EXIT」に、カーソルをあわせて　A、B、C、いずれかのボタンを押します。



Final Zone Series

AXIS CONFIG MODE

1. KEY(キー設定)

通常ゲーム中のキーの役割は以下の様になっています。

A (HAND)ハンドウェポンの使用

B (OPTION)オプションウェポンの使用

C (SELECT)セレクトモードに入る

キー設定を行うには、カーソルを「KEY」にあわせて、方向ボタンを左右に動かします。方向ボタンを動かすたびに、下に表示されているキー設定が変わっていきます。

2. MUSIC(ミュージックモード)

ゲーム中に使われている音楽を楽しむことができます。カーソルをあわせて、方向ボタンの左右で曲番号を選び、Aボタンでその曲の演奏を開始します。またBボタンで曲の演奏を中止します。

3. LEVEL(難易度設定)

ゲームの難易度を設定します。「EASY」が低く、「HARD」が高くなっています。

方向ボタンの左右で選択します。

ユニット

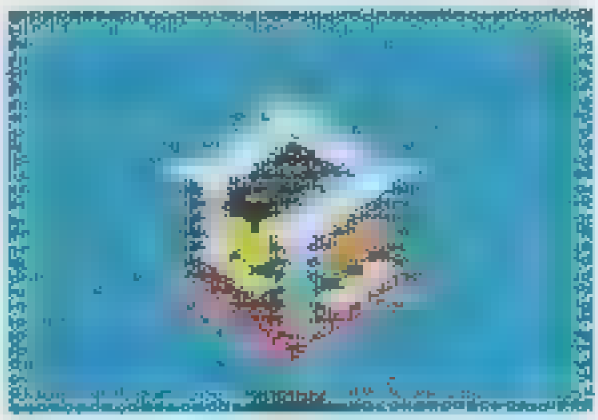
NAPには総計14個のユニットを装着することができます。それぞれ部位には優先順位が有り、被弾するたびに優先順位の低いものから破壊されていきます。

ユニットの入手

ユニットは、ゲームフィールドを浮遊してくるユニット輸送機を倒すことで出現します。



輸送機



ユニット

Final Zone Series AXIS ユニット

ユニット紹介

○ノーマル系

名称／ゲーム中の名称	ハンドウェポン [illegible]	オプションウェポン [illegible]
[illegible] NORMAL	連射	2発の弾を平行発射
[illegible] SHOTING	扇型3方向弾	左右に揺れながら弾が飛ぶ
[illegible]	2発の弾か絡み合う	3発の弾を平行発射
[illegible] VULCAN	連射	斜め2方向
[illegible] TWIN	2発の弾を平行発射	3発の弾を平行発射
[illegible] GRENADE	連射	8方向弾

○レーザー系

名称／ゲーム中の名称	[illegible]	オプションウェポンとしての効果
[illegible] RAY	単レーザー	2連レーザー

○ナパーム系

名称／ゲーム中の名称	[illegible]	オプションウェポン [illegible]
[illegible] NAPALM	火炎放射	火炎放射(射程長い)
[illegible] H NAP	火炎放射	3方向火炎放射

ユニット AXIS

Final Zone Series

○ワイヤー系

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ワイヤーの往復攻撃	ワイヤーの往復攻撃（貫通）

○マイン系

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] MINE	単発	その場に設置、時間で爆発

○ミサイル系

[illegible]	ハンドウェポン [illegible]	オプションウェポン [illegible]
[illegible]	連射	T型3方向弾
[illegible]	着弾後爆発	ホーミング
[illegible]	前後2方向弾	左右2方向弾
[illegible]	単発	対空砲
[illegible]	ホーミング	爆撃機の援護
[illegible]	連射	4方向弾
[illegible]	ホーミング	対空砲
[illegible]	単発	着弾後爆発
[illegible]	貫通弾	平行弾

Final Zone Series

AXIS ステージ紹介

ここでは各ステージを簡単に紹介します。

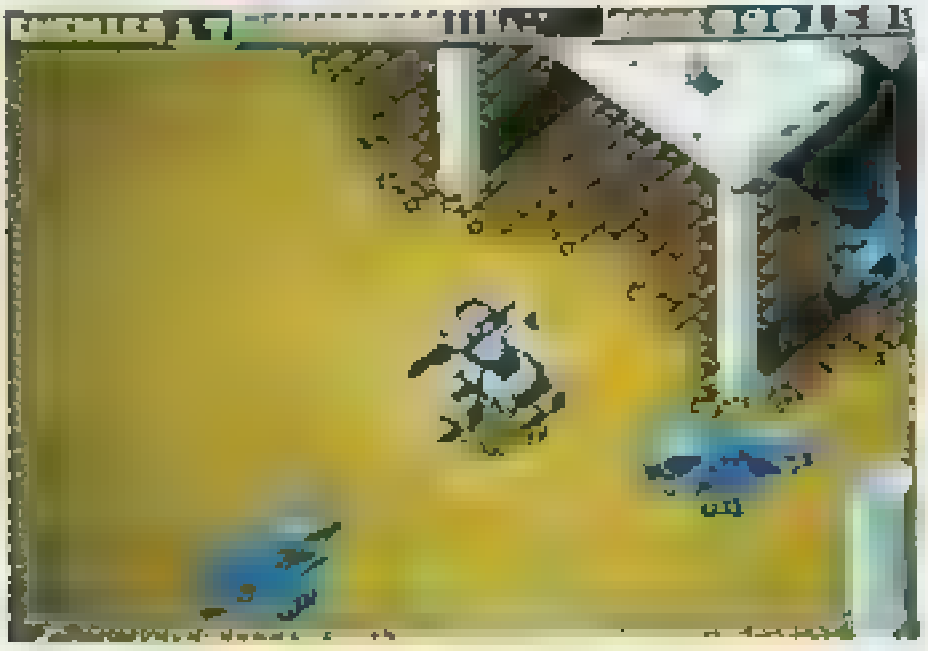
ステージ1：市街地

ガッイを取り囲む敵機動部隊。この敵地を切り抜け、AXISへ向かえ！



ステージ2：砂漠と遺跡

砂漠での戦いは足をとられやすい。慎重に操作しつつ、敵を撃破せよ！



ステージ紹介（しょうかい） Final Zone Series AXIS

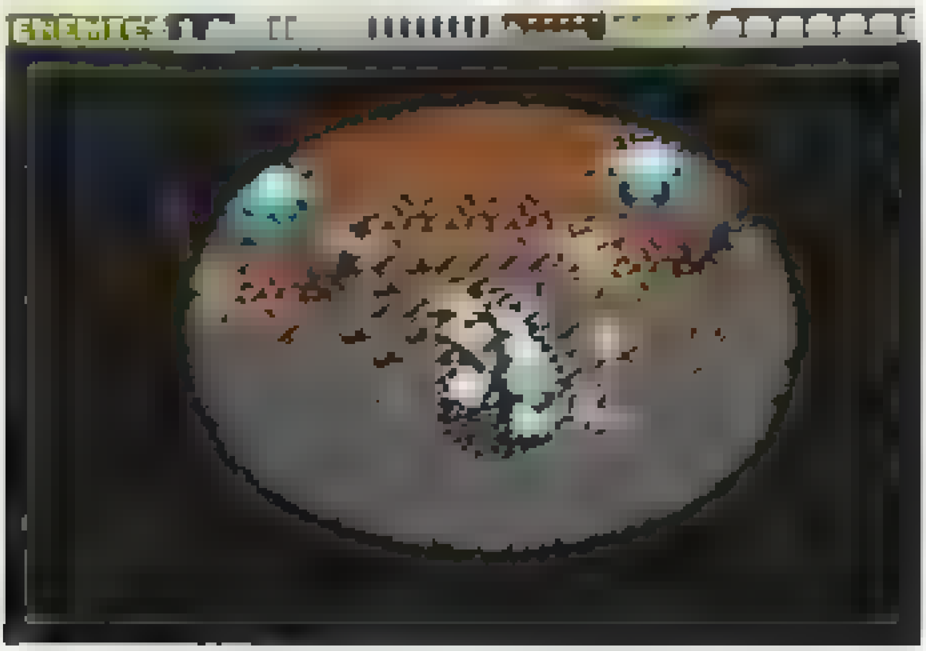
ステージ3 [illegible]

[illegible]しくなる！



ステージ4 [illegible]

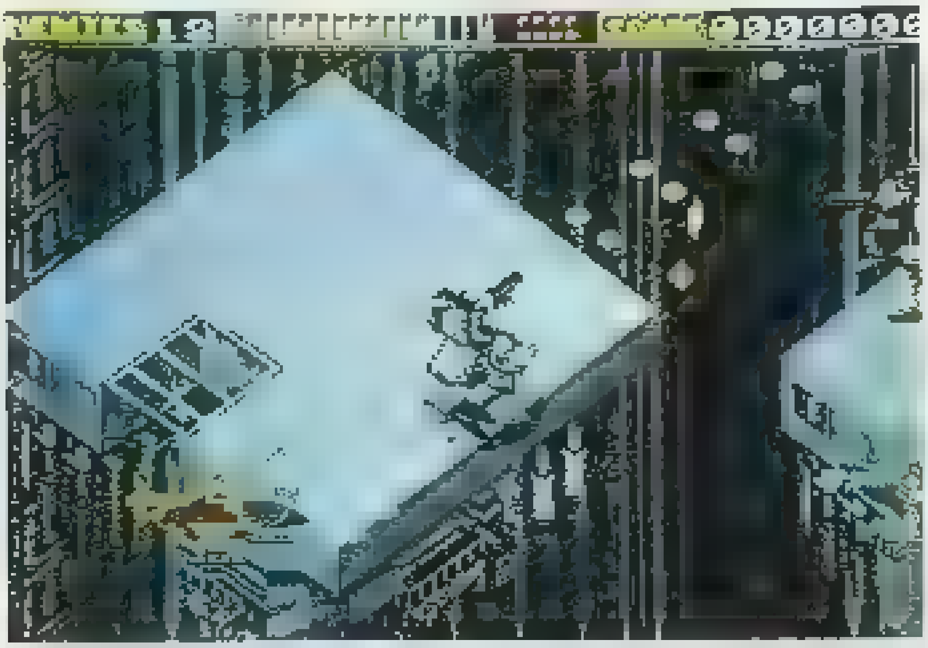
[illegible]かわすことができるか！



Final Zone Series AXIS ステージ紹介

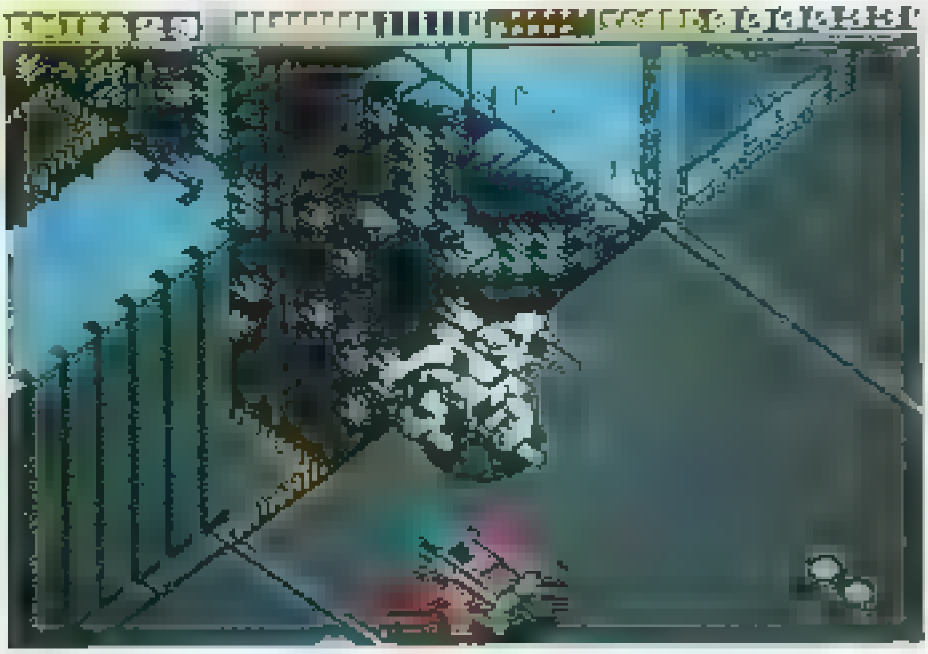
ステージ5：アクシス入り口

資材搬入用のリフトから、アクシス内部へ強行突破を敢行。狭い足場が死を招く！



ステージ6：アクシス中枢部

アクシスの内部での熱戦。アクシスを破壊できるか！

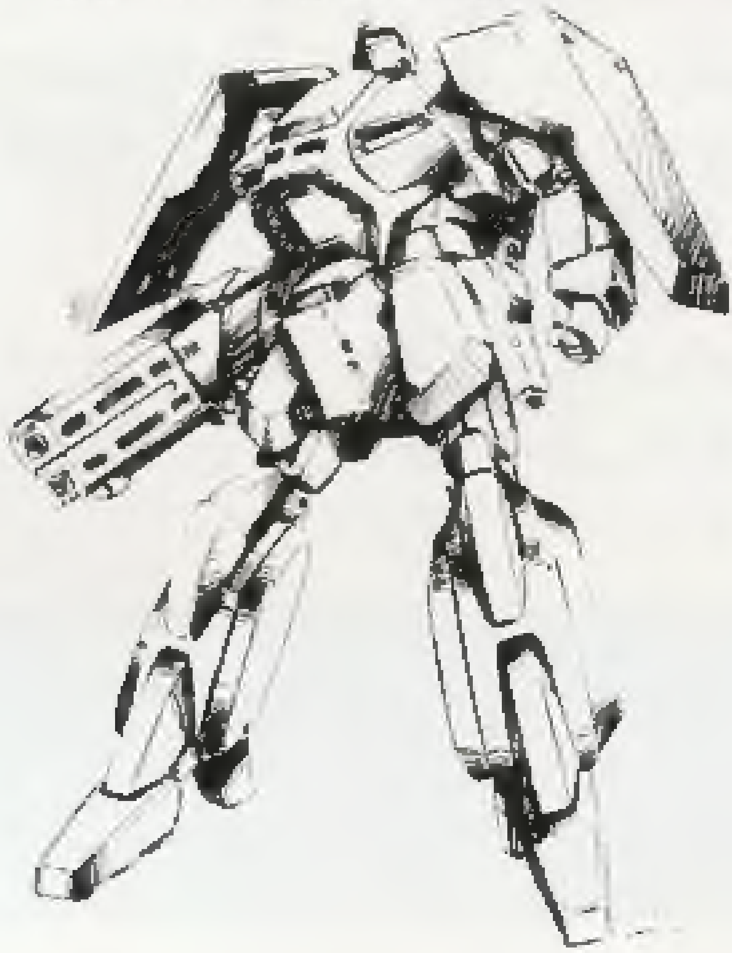


ステージ7：バトリング

ボゥイの脱出を阻む敵将校。一対一のバトリングが始まる。



Final Zone Series AXIS
New Age Powered-Suits



Final Zone Series

AXIS ご注意

カートリッジは精密機器ですので、以下のことに注意して取り扱うようお願いします。

電源OFFをまず確認

カートリッジの抜き差しをするときは必ず本体の電源をOFFにして下さい。電源がONの状態でカートリッジの抜き差しをした場合、カートリッジや本体が故障する恐れがあります。

カートリッジはデリケート

カートリッジには強いショックを与えないで下さい。ぶつけたり、踏んだり、分解などをした場合、カートリッジが故障する恐れがあります。

端子部には触れないで

端子部を触ったり、水で濡らしたりしないで下さい。端子部が壊れますとゲームができなくなります。

保管場所に注意して

直射日光のあたるところや、ストーブの近くなど極端に熱いところや、湿気の多いところ、寒いところを避けて保管するようにして下さい。

ご注意　Final Zone Series AXIS

薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れをとるときはベンジン、シンナー等、薬品を使わないようにして下さい。汚れが気になる場合は乾いた布やちり紙などで軽くふき取って下さい。

ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると目が疲れます。テレビ画面からはできるだけ離れ、30分から1時間ごとに休憩をとりましょう。

Final Zone Series
AXIS
Howard Bowie



○ご感想、お問い合わせは
〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F
株式会社　ウルフチーム　ユーザーサポート係
TEL (03)5273-4795 平日10:00〜17:00

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが
SEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

T-32013